

PENGEMBANGAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MOVIE MAKER BERBASIS VISUALISASI SITUS MEGALITIK PUGUNG RAHARJO LAMPUNG TIMUR

Anindya Shella Rafika

E-mail: anindyashellarafika18@gmail.com

Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Metro

Kian Amboro

E-mail: kianamboro@ummetro.ac.id

Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Metro

Abstract

The purpose of this research is to get Movie Maker learning media which can give detailed information about local history material of Megalithic Sites of Pugung Raharjo and also aim to strengthen awareness of local history of class X SMA N 1 Seputih Banyak. This type of research is the development of Level 1 which where in the preparation of this medium with the development method Sugiyono level 1 which only test the feasibility of the product with internal validating stage by the team of experts not to the stage of testing the students, with the preparation must also be adjusted with the analysis KI, KD and the subject matter, after the drafting process is completed then the next stage can be validated internally by a team of material and media experts.

Based on the results of research, has obtained media-based visualization of Megalithic sites Pugung Raharjo which has been through the validation phase, validation is a media feasibility test developed, validation is through two stages of stage 1 and 2, which of course there are suggestions and comments for to revise the product again until it reaches the criteria worth at least score 81 and from the data obtained on the validation of material and media experts there score in stages 1 and 2, in stage 1 the material gets a percentage of 81.07% and in stage 2 with the value percentage of 92.84%.

While the validation of media experts on stage 1 mstapat value of 84.69% percentage and in stage 2 got a percentage of 90.85%. From the data it can be concluded that the Movie Maker Media of Megalithic Sites Pugung Raharjo has been declared feasible and can be used to reinforce awareness of local history in students and become one of the effective and efficient media.

Keywords: History Learning Media, Audio Visual, Megalithic Sites Pugung Raharjo.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dalam mewujudkan suasana belajar dan proses belajar supaya seorang siswa dapat secara aktif mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimilikinya, dengan pendidikan diharapkan dapat menciptakan manusia yang produktif yang mampu memajukan bangsanya. Terlebih lagi dalam proses pembelajaran sejarah, seperti yang kita tahu bahwa sejarah merupakan peristiwa yang terjadi di masa lampau yang salah satunya membahas mengenai pada masa praaksara yang dimana mengenai tentang bagaimana kehidupannya, tentang bidang sosial, dan juga mengenai sistem kepercayaannya, bahkan juga mengenai peninggalannya pun masih ada sampai sekarang yang tentunya semua itu masuk kedalam sejarah lokal.

Terlebih lagi sejarah lokal yang memiliki kelebihan dibandingkan dengan sejarah konvensional, pertama sejarah lokal memiliki kemampuan untuk membawa peserta didik pada situasi riil di lingkungannya, kedua sejarah lokal lebih mudah membawa siswa pada

usaha untuk memproyeksikan pengalaman masa lampau masyarakatnya, dan ketiga pengajaran sejarah lokal akan sangat mendukung prinsip pengembangan kemampuan peserta didik untuk berpikir aktif serta struktural-konseptual. Nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah lokal juga memiliki relevansi terhadap nilai yang terkandung dalam pelajaran sejarah.

Sejarah lokal terbentuk dari kearifan lokal masyarakat suatu daerah, dimana kearifan lokal tersebut bersumber dari nilai-nilai yang berasal dari tradisi maupun *Folklore* (cerita rakyat) masyarakat setempat. Seperti Situs Megalitik Pugung Raharjo yang dimana situs megalitik ini menjadi kebanggaan bagi masyarakat Pugung Raharjo, Lampung Timur. Tetapi kenyataannya masih banyak yang tidak mengetahui mengenai sejarah lokal yang ada khususnya situs megalitik Pugung Raharjo karena tidak adanya penguatan kesadaran materi tentang sejarah lokal.

Hal ini dibuktikan berdasarkan data observasi yang dilakukan tanggal 28 Maret dan 02 April 2018, dan juga hasil wawancara yaitu masih banyak siswa kelas X yang belum mengetahui akan sejarah lokal situs megalitik Pugung Raharjo yang dikarenakan kurangnya sumber informasi mengenai situs tersebut. Terlebih lagi kesadaran siswa dalam pembelajaran sejarah lokal masih sangat terbatas, sebab dalam kurikulum pendidikan yang ada, belum memberikan fokus kajian mengenai sejarah lokal secara khusus, oleh sebab itu siswa tidak terlalu memperhatikan mengenai sejarah lokal yang ada melainkan hanya terfokus pada materi-materi yang terdapat pada buku paket sejarah.

Keterbatasan sumber belajar dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran mengenai sejarah lokal tersebut berdampak pada rendahnya kesadaran siswa terhadap materi sejarah lokal, oleh sebab itu sekiranya perlu adanya media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran sejarah khususnya terhadap sejarah lokal. Diantaranya yang terpenting adalah pemanfaatan media pembelajaran yang baik. Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Arsyad, Azhaar. 2013:10) bahwa “Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan”

Bahkan media pembelajaran yang digunakan juga disesuaikan dengan model pembelajarannya, namun masih terdapat keterbatasan media pembelajaran, terkhusus media *Movie Maker* Berbasis Visualisasi yang belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran sejarah pada materi mengenai penguatan kesadaran sejarah lokal khususnya situs megalitik Pugung Raharjo maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat menguatkan kesadaran

sejarah lokal, kesadaran sejarah ini sendiri menurut pendapat Latief (2006:51) bahwa “Kesadaran sejarah bertautan erat dengan peristiwa sejarah dan fakta sejarah yang dimana akan muncul sikap kearifan yang tinggi”. Ditambah pula oleh Latief bahwa:

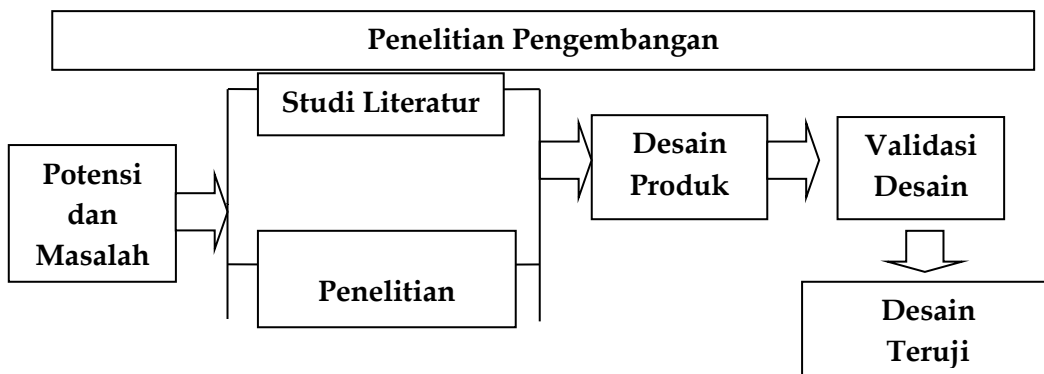
“Kesadaran sejarah akan mampu mengimbangi laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sering terkesan melesat secara liar, sehingga pembangunan tidak semata-mata harus selalu bermuatan material akan tetapi perlu keseimbangan spritual. Kesadaran sejarah kemudian berperan dalam memperkokoh muatan moral pembangunan suatu bangsa”.

Melihat ranah ini maka indikator dalam kesadaran sejarah disini yaitu (1) Memelihara benda kuno atau antik. (2) Menjaga peninggalan sejarah lokal bangsa. (3) Membaca cerita rakyat, dongeng dan hikayat. (4) Tidak memalsukan dan menghilangkan jejak sejarah lokal. (3) Memelihara tempat bersejarah, dalam hal ini yang nantinya guna dapat memberikan informasi atau gambaran secara umum khususnya mengenai situs megalitik Pugung Raharjo.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Desain Media Pembelajaran Movie Maker Berbasis Visualisasi Situs Megalitik Pugung Raharjo Untuk Memperkuat Kesadaran Sejarah Lokal” dan yang menjadi rumusan masalah adalah Bagaimana media pembelajaran sejarah yang selama ini digunakan ?, Bagaimana kesadaran sejarah peserta didik terhadap sejarah lokal ?, Bagaimana desain media pembelajaran berbasis visualisasi yang dapat digunakan untuk memperkuat kesadaran sejarah lokal ?, dan Bagaimana pendapat pakar dan praktisi mengenai desain media pembelajaran tersebut ?.

METODE PENELITIAN

Penelitian Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan Sugiyono, yang dalam hal ini menggunakan level 1 (meneliti tanpa menguji). Pada level ini, peneliti hanya fokus untuk membuat rancangan produk tetapi tanpa menguji ke lapangan. Model pengembangan Sugiyono yang dalam hal ini menggunakan level 1 (satu), dapat dilihat dalam bagan berikut:



Gambar 1. Bagan model pengembangan level 1 (Sugiyono, 2017:41).

Peneliti hanya melakukan pembuatan rancangan produk dan rancangan tersebut divalidasi secara internal (pendapat ahli dan praktisi) namun tidak diuji secara eksternal

(pengujian lapangan). Kemudian pada metode ini terdiri dari 3 tahapan, yaitu: Desain media, Proses Pembuatan Produk media, dan Evaluasi/Revisi Produk media yang akan divalidasi internal oleh para pakar ataupun praktisi mengenai kelayakan produk tersebut hingga produk layak untuk di ujicoba.

Dalam hal ini juga terdapat prosedur penelitian yang meliputi beberapa tahap yang harus ditempuh oleh peneliti agar sampai ke tahap produk yang dispesifikasikan yaitu mulai dari menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, pengumpulan informasi awal yang terfokus pada studi lapangan dan studi literatur, pada tahap ini peneliti melakukan teknik pengumpulan data berupa wawancara guru dan angket kuesioner siswa.

Dalam teknik pengumpulan data angket bagi siswa dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling* yang dimana dalam pengisian angket ini dipilih secara acak karena tidak terdapat kelas unggulan atau berstrata sama dan terdapat juga angket validasi internal oleh tim ahli guna untuk mencapai kelayakan produk media pembelajaran sejarah yang efektif dan efisien untuk menguatkan kesadaran sejarah lokal Situs Megalitik Pugung Raharjo, dalam teknik ini dilakukan dengan penskoran *Skala Likert*, pertanyaan dan penilaian dalam angket tersebut mengacu pada kelayakan isi dan tampilan media Movie Maker berbasis Audiovisual dalam menguatkan materi sejarah lokal yang dikembangkan, seperti kesesuaian materi/isi dalam indikator materi pembelajaran, penggunaan bahasa, narasi, kemenarikan produk media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian didapat data bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan sudah menggunakan media cetak dan visual, dalam penggunaan media pembelajaran ini juga sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu peserta didik maupun guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Schramm dan Briggs (dalam Susilana Rudi dan Riyana Cepi 2008:6) bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Lebih lanjut juga diungkapkan oleh Arsyad Azhar (2013:91) bahwa kelebihan menggunakan media yang berupa Audio-Visual dapat lebih mempermudah peserta didik dalam mengetahui suatu hal dan mendapatkan informasi dan pengetahuan umum secara praktis dan efisien.

Namun setelah dilakukan analisis dan juga observasi pada tanggal 28 Maret dan 02 April 2018, masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang berbasis visualisasi secara khusus membahas mengenai sejarah lokal situs megalitik Pugung Raharjo dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Seputih Banyak.

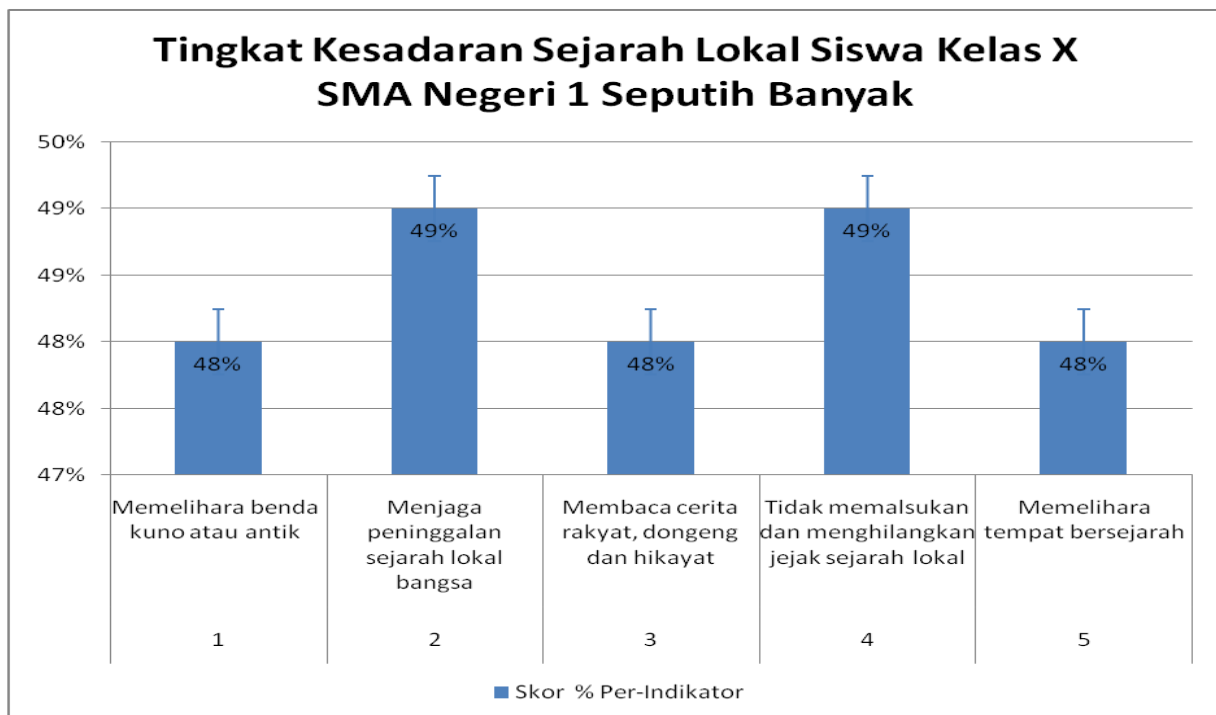
Media yang digunakan lebih terfokus pada media cetak yang dimana masih terdapat keterbatasan sumber informasi secara rinci mengenai kondisi real yang ada pada situs megalitik Pugung raharjo, adapun dari hasil pemaparan narasumber bahwa masih banyak peserta didik yang belum mengetahui dan juga belum mengetahui mengenai adanya situs megalitik Pugung Raharjo, dari hasil analisis dan observasi juga belum terdapat adanya pemanfaatan situs megalitik sebagai media pembelajaran seperti halnya melakukan kunjungan ke area situs peninggalan tersebut, hal ini juga selaras dengan pemaparan oleh guru yang menyatakan bahwa "Dalam penguatan mengenai kesadaran sejarah ini masih kurang optimal bahkan banyak peserta didik yang belum mengetahui akan sejarah lokal yang ada secara lebih rinci lagi karena memang media hanya berupa buku cetak tanpa adanya kilasan informasi mengenai kondisi real yang ada di situs tersebut".

Jadi dalam ranah ini, peserta didik diharapkan mampu menghargai akan pentingnya sejarah lokal yang ada dan mampu menjaga peninggalan-peninggalan sejarah seperti Situs Megalitik Pugung Raharjo, untuk mengetahui klasifikasi tingkat kesadaran sejarah, seperti pada tabel dibawah ini :

Persentase (%)	Kategori
$\geq 51 \%$	Tinggi
$\leq 50 \%$	Rendah

Tabel 1. Klasifikasi Tingkat Kesadaran Sejarah Lokal

Hal ini semakin diperjelas dengan hasil dari data analisis bahwa untuk setiap indikator diperoleh masing-masing persentase yang dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 2. Hasil Tingkat Kesadaran Sejarah Siswa

Dilihat dari gambar di atas menunjukkan bahwa tingkat kesadaran sejarah dengan indikator : (1) mencapai 48 %, (2) mencapai 49 %, (3) mencapai 48 %, Indikator (4) mencapai 49 %, dan di Indikator (5) mencapai 48 %, dan dilihat dari hasil dengan rata-rata keseluruhan indikator hanya mencapai 48 % dan apabila diklasifikasi persentase tingkat kesadaran sejarah berada pada ≤ 50 % dalam hal ini tingkat kesadaran siswa terhadap sejarah lokal dapat dikatakan kategori rendah.

Dengan hasil data tersebut maka diperlukannya media pembelajaran sejarah yang berbasis visualisasi untuk menguatkan kesadaran sejarah lokal pada peserta didik, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *Movie Maker* yang dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai situs tersebut yang khusus membahas mengenai situs megalitik Pugung Raharjo. Hal ini juga selaras dengan pendapat Rohma Siti (2015) yaitu media *Movie Maker* dapat mengatasi jarak dan waktu, dapat mampu menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat, dapat juga diputar secara berulang-ulang, dan dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik dan mudah dipahami.

Hal ini juga selaras dengan kajian relevan dari Evi Ernasari mengenai pengaruh media pembelajaran Audio Visual berbasis Windows *Movie Maker* terhadap kemampuan menganalisis sejarah siswa kelas X IPA semester Genap yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017, dari hasil penelitian ini media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan menganalisis sejarah siswa.

Dalam penyusunan media pembelajaran ini dapat disusun berdasarkan syarat dan model pengembangan Sugiyono (2015) yang mengacu pada level 1 yaitu mengenai potensi masalah yang selanjutnya dilakukan dengan studi literatur dan juga pengumpulan informasi yang nantinya akan digunakan untuk mendesain produk yang akan digunakan hingga sampai ke tahap validasi guna untuk merevisi produk yang akan digunakan oleh para ahli atau pakar hingga produk tersebut dapat dikatakan layak digunakan.

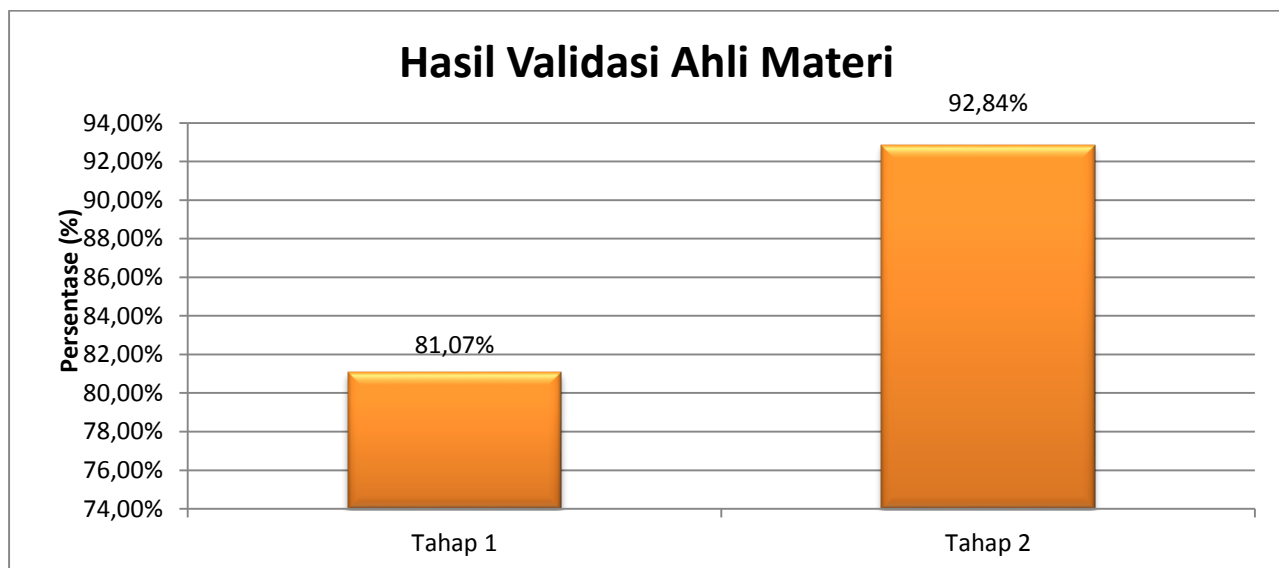
Sebelum ketahap validasi produk, peneliti melakukan analisis kurikulum terlebih dahulu dengan menentukan KI, KD, Indikator dan Materi yang disesuaikan dengan Kurikulum K13, Setelah alur penyusunan tersebut selesai, pada tahap selanjutnya dapat divalidasi oleh ahli materi dan media. Validasi ini merupakan uji kelayakan media audio visual *Movie Maker* yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli/pakar.

Selanjutnya akan dilakukan validasi oleh tim ahli dengan berdasarkan pertimbangan memilih validator yang terdiri dari 1 ahli materi yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Metro (Ibu Dra. Hj. Sumiyatun, M.Pd) yaitu guna untuk menilai kelayakan konten isi materi pembahasan dengan media yang telah dikembangkan, dan 1 ahli media yaitu dosen Universitas

Muhammadiyah Metro (Bapak Nurain Suryadinata, M.Pd) yaitu guna untuk menilai kelayakan desain media, penggunaan medianya, dan juga teknis dalam media tersebut,

Sedangkan masing-masing guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Seputih Banyak akan menjadi validator ahli media dan materi untuk (Bapak Ketut Sudarme, S. Pd dan Bapak Drs. Taslim) dengan pertimbangan bahwa guru banyak mengerti kondisi-kondisi yang ada di Lapangan sehingga dalam pengembangan media ini perlu memerlukan saran-saran dari guru. Dalam penyusunan model pengembangan yang telah dipaparkan terdapat beberapa komponen aspek penilaian kelayakan produk media pembelajaran *Movie Maker* antara lain: (1) kelayakan isi materi, (2) kebahasaan, (3) penyajian, (4) kelayakan materi terhadap strategi pembelajaran, (5) komunikasi, (6) desain teknis, (7) tampilan menyeluruh media.

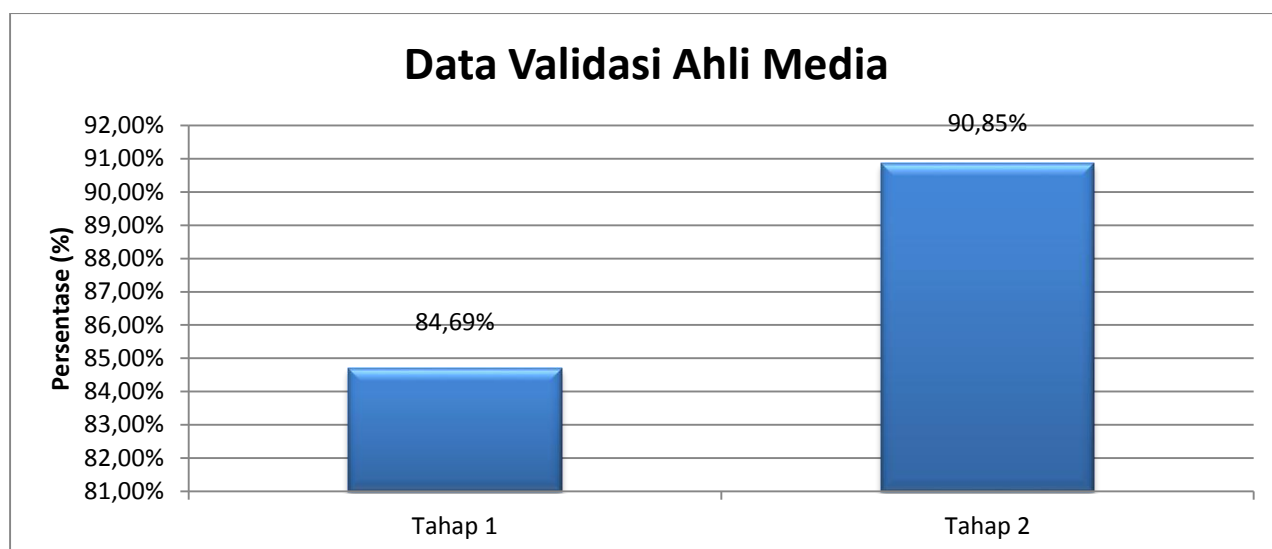
Setelah dilakukan tahap validasi ahli materi maka diperoleh data yang dapat dilihat pada grafik tingkat penskoran hasil validasi materi dibawah ini:



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Dari hasil data yang diperoleh dari validasi materi tahap 1 diperoleh skor 81,07 % dengan beberapa masukan atau komentar yaitu dengan memperbaiki tampilan video pada setiap lokasi yang perlu ditambahkan dengan keterangan dari lokasi tersebut dan juga memperbaiki tampilan pesan moral yang lebih menarik sehingga dapat membuat siswa lebih terkesan dalam belajar sejarah, setelah dilakukan revisi, peneliti kembali melakukan validasi internal tahap 2 ke tim ahli materi untuk mendapatkan kelayakan produk media pembelajaran, dari hasil data dari validasi materi diperoleh skor 92,84 % yang dimana produk media sudah valid/layak untuk digunakan.

Selain dilakukan tahap validasi ahli materi dalam penelitian ini juga dilakukan validasi ahli media dan diperoleh data yang dapat dilihat pada grafik tingkat penskoran hasil validasi media dibawah ini:



Gambar 4. Hasil Validasi Media

Dalam validasi media tahap 1 diperoleh skor 84,69 % dan terdapat juga beberapa masukan atau komentar yaitu dengan memperbaiki tulisan sesuai dengan EYD (Bahasa Indonesia), begitupun juga dengan hasil data dari validasi media tahap 2 setelah revisi diperoleh skor 90,85 % dan dinyatakan layak yang nantinya dapat digunakan untuk menguatkan kesadaran sejarah lokal siswa khususnya Situs Megalitik Pugung Raharjo.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Seputih Banyak, media yang digunakan selama ini masih terbatas sehingga berdampak pada kurangnya kesadaran sejarah khususnya sejarah lokal bagi peserta didik, karena minimnya informasi mengenai sejarah lokal itu sendiri. Dilihat dari hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang bersifat inovatif dan efisien yang dapat memberikan informasi ataupun wawasan pengetahuan yang lebih luas lagi mengenai sejarah lokal dan dapat juga menjadi rujukan untuk pengembangan yang tepat serta dapat membantu dalam mengeksplor situs-situs peninggalan sejarah yang ada di Lampung.

Dari hasil analisis pengamatan dan observasi, kesadaran sejarah lokal pada peserta didik dapat dikatakan masih dalam kategori rendah. Hal ini semakin diperjelas dengan hasil dari data analisis bahwa untuk setiap indikator diperoleh masing-masing persentase yang dimana tingkat kesadaran sejarah di indikator : (1) mencapai 48 %, (2) mencapai 49 %, (3) mencapai 48 %, Indikator (4) mencapai 49 %, dan di Indikator (5) mencapai 48 %, dan dilihat dari hasil dengan rata-rata keseluruhan indikator hanya mencapai 48 % dan apabila diklasifikasi persentase tingkat kesadaran sejarah berada pada ≤ 50 % dalam hal ini tingkat kesadaran peserta didik terhadap sejarah lokal dapat dikatakan kategori rendah. Adapun media yang digunakan untuk membahas

mengenai sejarah lokal hanya sekilas, sehingga hal itu berpengaruh pada kurangnya antusias peserta didik dalam minat belajar sejarah lokal.

Dengan menggunakan media *Movie Maker* yang khusus membahas materi sejarah lokal situs megalitik Pugung Raharjo ini dapat memberikan informasi secara rinci dan juga bertujuan untuk menguatkan kesadaran sejarah lokal pada peserta didik maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran ini sebagai pendamping bahan ajar pendamping buku cetak (LKS) untuk guru dan siswa yang berbasis visualisasi situs megalitik Pugung Raharjo yang menjadi sangat penting karena masih terdapat keterbatasan informasi mengenai sejarah lokal khususnya situs situs megalitik Pugung Raharjo.

Dalam hal ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Movie Maker* berbasis visualisasi situs megalitik Pugung Raharjo untuk menguatkan kesadaran sejarah lokal dengan merancang format keseluruhan isi media yang sesuai dengan panduan teknis dalam penyusunan spesifikasi produk media yang selanjutnya sudah melalui tahap validasi oleh tim ahli dan telah dinyatakan "Sangat Layak" dengan melalui 1 kali revisi.

Berdasarkan hasil revisi yang diterima dalam pengembangan media pembelajaran *Movie Maker* berbasis visualisasi situs megalitik Pugung Raharjo untuk menguatkan kesadaran sejarah lokal siswa telah dinyatakan valid/layak dari penilaian tim validator, hal ini didasari dari hasil validasi oleh ahli materi tahap 1 yaitu 81,07%, tahap 2 sebesar 92,84%, dan hasil validasi oleh ahli media tahap 1 yaitu 84,69%, tahap 2 sebesar 90,85%, dengan kriteria "Sangat Layak" bahwa media pembelajaran *Movie Maker* berbasis visualisasi situs megalitik Pugung Raharjo ini sudah layak/valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk menguatkan kesadaran sejarah lokal siswa, terlebih lagi media pembelajaran *Movie Maker* berbasis visualisasi situs megalitik Pugung Raharjo dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, dalam media pembelajaran ini juga dapat menggambarkan atau memperjelas peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dan mudah dipahami dalam waktu singkat.

SARAN

Dari pemaparan pengembangan media pembelajaran di tahap 1 ini maka terdapat peluang pengembangan produk media pembelajaran lanjutan yaitu :

- 1) Segi penelitian, pengembangan produk media pembelajaran ini masih bisa digunakan untuk tahap ke 2 yaitu dapat digunakan untuk menguji cobakan media pembelajaran ini ke peserta didik untuk menguatkan kesadaran sejarah lokal.
- 2) Segi materi tidak hanya materi mengenai situs megalitik Pugung Raharjo saja, namun masih banyak lagi materi-materi sejarah lokal yang belum dikembangkan.

- 3) Kemudian dari segi teknis software pengembang media pembelajaran, tidak hanya media pembelajaran Movie Maker saja, tetapi masih banyak lagi software-software media pembelajaran yang berbasis memuat materi sejarah lokal, dengan hal ini peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian dan pengembangan lebih lanjut dengan menguji coba produk media pembelajaran *Movie Maker* berbasis visualisasi situs megalitik Pugung Raharjo melalui kelompok kecil maupun kelompok besar sampai pada tahap mengukur hasil belajar dan tingkat keberhasilan kesadaran sejarah lokal serta melakukan penelitian pengembangan yang lain yang kaitannya dalam proses pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ernasari, E., & Amboro, K. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Windows Movie Maker Terhadap Kemampuan Menganalisis Sejarah Siswa Kelas X IPA Semester Genap Di SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017*. HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, 5(1), 77-94.
- Latief, Juraidd Abdul. 2006. *Manusia, Filsafat, dan Sejarah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rohma, Siti. 2015. *Pengembangan Media Movie Maker* . Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Sugiyono. 2016. *Metode dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.